

Pengaruh *Games With Rules* Terhadap Pendidikan Karakter Disiplin Pada Anak

Mita Sari¹, Sulastya Ningsih², Nunung Suryana Djamin³, Nurul Aini⁴, Elva M Sumirat⁵
¹²³⁴⁵ Universitas Negeri Gorontalo

Email: ¹mita_sari@ung.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya disiplin pada anak kelompok B di TK Ki Hajar Dewantoro Kota Gorontalo. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain dengan aturan terhadap pendidikan karakter disiplin pada anak kelompok B di TK Kihajar Dewantoro Kota Gorontalo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuantitatif eksperimen. Sampel dalam penelitian ini 10 orang anak yang berusia 5-6 tahun. Pengambilan data dilakukan dengan observasi anak dengan metode bermain dengan aturan. Hasil penelitian didapatkan adanya pengaruh bermain dengan aturan terhadap pendidikan karakter disiplin anak kelompok B di TK Kihajar Dewantoro Kota Gorontalo. Hasil dari penelitian bermain dengan aturan berpengaruh dalam pendidikan karakter disiplin anak, karena dengan bermain dengan aturan dapat mendorong anak dalam membentuk sikap, mental dan mengubah perilakunya menjadi ke arah yang lebih positif. Dalam penelitian ini, anak dapat mengenal dan mengembangkan kedisiplinan dirinya melalui permainan-permainan yang menyenangkan. Hasil penelitian dapat dikatakan signifikan karena bermain dengan aturan memiliki keunggulan dalam mengembangkan pendidikan karakter disiplin anak usia dini.

Kata Kunci: Pendidikan Karakter disiplin ; Bermain dengan aturan; Anak

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of discipline among the Group B children at Ki Hajar Dewantoro Kindergarten in Gorontalo City. The purpose of this research is to determine the effect of games with rules on the character education of discipline in group B children at Kihajar Dewantoro Kindergarten in Gorontalo City. The method used in this research is quantitative experimentation. The sample in this study consists of 10 children aged 5-6 years. Data collection was carried out through observation of children using the method of games with rules. The research findings indicate that games with rules has an impact on the character education of discipline in group B children at Kihajar Dewantoro Kindergarten in Gorontalo City. The results of the research indicate that games with rules has an impact on the character education of children's discipline, as games with rules can encourage children to develop attitudes, mentalities, and change their behavior towards a more positive direction. In this study, children can recognize and develop their self discipline through enjoyable games. The research results can be considered significant because games with rules has advantages in developing character education and discipline in early childhood.

Keywords: Character Education in Discipline; Games with rules; Children

© 2024 Mita Sari, Sulastya Ningsih, Nunung Suryana Djamin, Nurul Aini, Elva M Sumirat
Under the license CC BY-SA 4.0

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Pada di saat masa perkembangannya anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Namun demikian, dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyiratkan bahwa anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang 0-6 tahun. Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak yang sebelum lahir sampai dia berusia enam tahun yang dimana dilakukan pemberian stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan aspek-aspek perkembangan agar anak bisa memiliki dan siap memasuki pendidikan lebih lanjut.

Melalui pendidikan diharapkan dapat tercipta generasi penerus yang baik, sehingga kita bisa mendapatkan anak-anak yang sehat, cerdas dan berkarakter yang baik. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan dalam tiga jalur yaitu: jalur formal berbentuk taman kanak-kanak, raudathu athfal kemudian ada jalur non formal dimana berbentuk kelompok bermain, taman penitipan anak dan jalur informal yang berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Taman Kanak-kanak merupakan bagian dari Pendidikan anak usia dini yang pada jalur pendidikan formal dimana taman kanak-kanak ini menyelenggarakan pendidikan anak usia 4-6 tahun. Usia ini merupakan masa peka bagi anak, dimana anak mulai sensitif menerima stimulasi seluruh aspek perkembangan. Pada masa ini merupakan peletakan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosioanal, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama.

Melalui Taman kanak-kanak inilah anak mulai mengenal dan memahami tuntunan lingkungan, sikap dan perilaku yang diharapkan. Salah satu yang harus diperhatikan adalah oleh orangtua dan guru pada anak adalah disiplin. Disiplin dari seorang anak mencerminkan perilaku yang ditampilkan secara kepatuhan dalam melaksanakan peraturan yang telah ditetapkan.

Menurut Santoso (Susanto, 2017) dengan menanamkan disiplin kepada anak ini akan membuat anak akan hidup bahagia, berhasil dan penuh kasih sayang. Dalam penataan perilaku anak, maka secara berangsur ditanamkan kepada anak rasa kesetiaan, ketaatan terhadap tertib hidup atau

aturan sehari-hari. Dengan demikian membentuk disiplin anak sebaiknya dimulai sejak anak usia dini.

Terciptanya ruang kelas yang disiplin terutama disiplin pada anak merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan suasana yang kondusif bagi berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang efektif bagi anak. Disiplin di kelas yang terbentuk dengan baik akan mendukung kelancaran proses pembelajaran anak.

Akan tetapi disiplin anak didik yang berada di TK Ki Hajar Dewantoro Kota Gorontalo masih sangat rendah hal ini terlihat dari hasil observasi dan wawancara dengan guru dimana dari 15 orang anak di kelompok B ditemukan beberapa anak yang sering melakukan tindakan tidak disiplin, contohnya tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru kelas, bermain di dalam kelas, mengganggu teman, tidak memperhatikan guru dan membuang sampah sembarangan. Salah satu yang menyebabkan terjadinya anak tidak disiplin adalah proses penggunaan metode yang kurang tepat dalam kelas yaitu dimana guru kurang kreatif dalam mengembangkan kegiatan di dalam kelas. Guru cenderung pada pencapaian materi serta kurang dalam memperhatikan disiplin anak.

Oleh sebab itu guru harus mengetahui bahwa prinsip pembelajaran pada anak usia dini adalah bermain sambil belajar, karena pembelajaran pada anak usia dini harus sesuai dengan paradigma proses pembelajaran anak usia dini yang menyenangkan. Melalui bermain anak memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, bermain dapat membantu anak untuk memahami konsep sesuai dengan perkembangannya karena pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses dari pada hasil akhir. Berdasarkan kenyataan yang ada di lapangan ini maka peneliti melakukan pengkajian mengenai pengaruh bermain dengan aturan (*games with rules*) terhadap pendidikan karakter disiplin anak kelompok B di TK Kihajar Dewantoro Kota Gorontalo.

Dalam kamus bahasa Indonesia (Alfath, 2016) karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain, dan watak. Karakter diartikan sebagai tabiat, pembawaan, dan kebiasaan. Karakter adalah nilai-nilai yang khas yang terpatrit dalam diri seseorang. Karakter juga sering diartikan sebagai gambaran tingkah laku yang menonjolkan nilai baik benar salah dan buruk (Fadlilah, 2014). Menurut Wynne (Magfiroh et al, 2019) istilah karakter berkaitan erat dengan kepribadian seseorang, apabila kepribadian

seseorang itu baik dan sesuai dengan otonomi yang berlaku di sekitar maka orang tersebut dikatakan orang yang berkarakter.

Selain itu menurut Lickona (Wibowo, 2012) bahwa pendidikan karakter menjelaskan bahwa karakter merupakan sifat alami seseorang dalam merespons situasi secara bermoral. Lickona juga menyatakan bahwa ada 3 aspek pendidikan karakter dan tiga aspek ini harus berjalan seimbang, tanpa harus mengedepankan salah satu aspek. Tiga aspek pendidikan karakter yaitu *moral knowing, moral feeling, dan moral action*.

Menurut (Harjanty & Mujtahidin, 2022) disiplin berasal dari kata berasal dari kata yang sama dengan ‘disciple’ yang artinya seorang yang belajar dari atau secara sukarela mengikuti seorang pemimpin. Sementara itu menurut (Kostelnik et al., 2007) disiplin adalah sebuah perilaku sukarela (tanpa adanya paksaan) yang menunjukkan keteraturan internal akan peraturan-peraturan yang ada. Menurut mereka seseorang dapat dikatakan memiliki kedisiplinan jika mereka dapat membedakan atau memahami perilaku yang benar dan yang salah serta dapat menaati peraturan dengan baik tanpa harus ada *reward* dan *punishment*. Sikap yang demikian akan membuat seseorang mudah diterima oleh lingkungannya karena kedisiplinan dapat membentuk interaksi sosial yang positif. Penanaman karakter disiplin dari usia dini harus dilakukan oleh orangtua dan guru, karena karakter disiplin sangat berguna dikemudian hari untuk anak-anak. Tujuan dibangun karakter disiplin dari usia dini adalah membentuk perilaku sedemikian rupa sehingga ia akan sesuai dengan peran-peran yang ditetapkan oleh sebuah kelompok atau lingkungan dimana anak tersebut menjalani kehidupan, baik itu di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat.

Kegiatan bermain sangat diminati oleh anak usia dini, karena dengan bermain anak-anak mendapatkan pengalaman berharga hal ini dikuatkan oleh Hurlock (Wiwik Pratiwi, 2017) dimana bermain sangat diminati oleh setiap anak usia dini dan hal ini dapat dilihat dari sebagian besar waktu yang digunakan oleh anak adalah bermain dan hal ini secara tidak langsung memberikan pengaruh yang signifikan bagi perkembangan anak hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Montolalu dkk bahwa Pengaruh bermain bagi perkembangan anak dapat mempengaruhi perkembangan fisik, dorongan komunikasi, penyaluran energi emosional yang terpendam, penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan, sumber belajar, rangsangan bagi kreativitas,

perkembangan wawasan diri, belajar bermasyarakat, standar moral, belajar bermain sesuai dengan peran jenis kelamin, perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan.

Mengenai bermain dengan aturan Parten (Widayati, 2011) menjelaskan bahwa pada tahap ini anak bermain bersama temannya dalam bentuk tim. Mereka menentukan jenis permainan yang akan mereka mainkan, biasanya dalam bentuk game. Mereka juga membicarakan mengenai aturannya, pembagian peran, dan siapa yang akan bermain lebih dahulu. Permainan jenis ini menunjukkan bahwa anak telah memiliki kemampuan sosial.

Menurut (Dockett & Fleer, 2008) bermain dengan aturan merupakan teori perkembangan bermain dari Piaget yaitu *Piaget's cognitive theory of intellectual development identified different categories of play based on observations of his own children, later adapted by Smilansky. The three categories of play are: (1) functional, (2) symbolic, and (3) games with rules.* Vygotsky (Eylon & Horowitz, 2018) bahwa sebagai anak yang masuk pada tahap bermain dengan aturan, biasanya pada sekitar usia enam tahun mereka sudah tahu membuat peraturan dalam bermain. Aturannya yang jelas dan mudah disusun oleh pembuatnya dan sering dinegoisasikan lebih lanjut oleh pemain sebelum bermain dimulai. Sedangkan (Dockett & Fleer, 2008) menjelaskan bahwa bermain dengan aturan yaitu: *games with rules is the form of play associated with the concrete operational stage of Piagetian theory. Hence, it is often described as a feature of play for children in the early years of school. This stage usually refers to children's involvement in more formal games, with rules that have been predetermined.*

Dari beberapa penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa bermain dengan aturan adalah kegiatan bermain yang sudah ada aturan bermainnya, dan dimana anak sudah memahami dan mematuhi aturan dalam bermain selain itu anak sudah bisa membuat aturan dalam bermain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini ialah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen, populasinya adalah anak kelompok B di TK Kihajar Dewantoro Kota Gorontalo tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 153 anak yang terbagi dalam tujuh kelompok/kelas. Sampel yang digunakan yaitu kelompok B2 dan B3 TK Kihajar Dewantoro yang berjumlah 10 masing-masing kelas 10 orang dengan menggunakan teknik cluster sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji asumsi klasik dan uji hipotesis. Alat pengumpulan data adalah lembar observasi, lalu data di olah dengan uji perbedaan (t-test) dengan bantuan aplikasi SPSS 25.

HASIL

Hasil penelitian ini dimulai dengan perbandingan pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian uji prasyarat, uji hipotesis dan dilanjutkan dengan uji independent samples test

Tabel 1. Perbedaan Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen					Kelas Kontrol				
No	Nama	Pre-test	Post-test	Selisih	No	Nama	Pre-Test	Post-Test	Selisih
1	ALV	11	16	5	1	AIS	10	14	4
2	IQS	14	17	3	2	ABZ	13	16	3
3	ZWN	13	18	5	3	TSN	14	18	4
4	HNM	10	16	6	4	KLA	12	17	5
5	JJA	12	18	6	5	RTU	10	15	5
6	KHF	11	17	6	6	RVN	12	16	4
7	AB	13	18	5	7	NBN	13	17	4
8	CLA	10	16	6	8	KHD	10	14	4
9	RSA	11	17	6	9	AMR	13	18	5
10	MMI	13	19	6	10	ALM	12	17	5

Berdasarkan data pada tabel 1, perbedaan hasil yang dicapai setelah mendapat treatment pada tiap kelas dapat dilihat dengan membandingkan nilai pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di atasnya. Kelas meningkat dari total skor pre-test 118 dengan rata-rata 11,8 menjadi total skor post-test 172 dengan rata-rata 17,2 setelah mendapat perlakuan. Berbeda dengan kelompok kontrol yang meningkat dari total skor pre-test 119 dengan rata-rata

11,9 menjadi total skor post-test 162 dengan rata-rata 16,2 setelah mendapat treatment. Terdapat hasil yang baik dari tiap kelas setelah diberikan treatment, namun kenaikan pada kelas eksperimen lebih tinggi dengan hasil penambahan skor 54 rata-rata 5,4, lain halnya pada kelas control dengan hasil penambahan skor 43 rata-rata 4,3.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Tests of Normality					
	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pre-test Eks</i>	,216	10	,200 [*]	,907	10	,263
<i>Post-test Eks</i>	,181	10	,200 [*]	,895	10	,191
<i>Pre-test Kon</i>	,228	10	,152	,867	10	,092
<i>Post-test Kon</i>	,206	10	,200 [*]	,901	10	,225

Berdasarkan temuan uji normalitas tersebut di atas, terdapat 10 titik data pada masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol (N). Nilai sig pre-test dan post-test Kolmogorov-Smirnov untuk kelas eksperimen beruntun ialah 0,200 dan 0,200. Skor pre-test dan post-test untuk kelompok kontrol tiap-tiap ialah 0,152 dan 0,200. Nilai signifikan pretest dan posttest kelas eksperimen untuk data uji normalitas beruntun ialah 0,200 dan 0,200. Skor pre-test dan post-test pada kelompok kontrol masing-masing ialah 0,152 dan 0,200. Hasil signifikan jika $> 0,05$. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwasanya data pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi secara normal.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Kelas	Tests of Normality					
	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pre-test Eks</i>	,216	10	,200 [*]	,907	10	,263
<i>Post-test Eks</i>	,181	10	,200 [*]	,895	10	,191
<i>Pre-test Kon</i>	,228	10	,152	,867	10	,092
<i>Post-test Kon</i>	,206	10	,200 [*]	,901	10	,225

Terlihat dari hasil tabel uji homogenitas data di atas signifikansinya sebesar 0,148. Mengingat hasil signifikansi untuk uji homogenitas data di atas adalah $0,148 > 0,05$ jadi bisa dikatakan data tersebut homogen.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Gain Score Eks	10	5,40	,966	,306
	Gain Score Kon	10	4,30	,483	,153

Data di atas memperlihatkan bahwa rata-rata N untuk kelas eksperimen adalah 5,40 dan pada kelas kontrol 4,30. Berikut hasil uji untuk menentukan apakah perbedaan pada kedua kelas signifikan atau tidak.

Tabel 5. Hasil Uji Independent Sampel Test

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	2,280	,148	3,220	18	,005	1,100	,382	1,818
	Equal variances not assumed			3,220	13,235	,007	1,100	,363	1,837

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi pada levene's test for equality of variances senilai 0,148. Berdasarkan nilai yang diperoleh dapat disimpulkan bahwasanya nilai tersebut menandakan bahwasanya signifikannya sebesar $0,148 > 0,05$ dan dikatakan homogen. Uji-t menampilkan nilai Sig. (2-tailed) senilai 0,005. Data yang ditunjukkan di atas memperlihatkan bahwasanya nilai Sig. (2- tailed) $0,005 < 0,05$ signifikan. Dengan begitu, bisa diambil kesimpulan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara mengembangkan pendidikan karakter disiplin anak dengan menggunakan games with rules.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengaruh games with rules terhadap pendidikan karakter disiplin anak kelompok B di TK Kihajar Dewantoro Gorontalo membutuhkan pembahasan yang berguna dalam memberikan penjelasan serta mempertajam pembahasan dari sebuah penelitian. Anak usia dini mempunyai berbagai

bidang perkembangan yang perlu dikembangkan, salah satunya adalah perkembangan moral. Di dalam perkembangan moral, salah satu bidang yang perlu dibentuk dan dikembangkan yakni disiplin, hal ini senada yang diutarakan (Anas Salahudin, 2013) bahwa pendidikan karakter yang terpenting diajarkan kepada anak usia dini yaitu disiplin. Arti disiplin disini adalah Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Pembentukan pendidikan karakter disiplin pada anak sangat diperlukan ini bertujuan untuk membantu anak usia dini mengenal dan menemukan dirinya, serta mengatasi dan mencegah timbulnya masalah disiplin. Selain itu juga untuk menciptakan suasana yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi kegiatan belajar dan bermain, sehingga mereka menaati segala peraturan yang ditetapkan. Untuk itu guru dan orangtua harus mampu menumbuhkan disiplin pada anak (Mulyasa, 2022).

Hal ini sejalan dengan Wissow dalam Anne B. Smith (Anne, 2013) menjelaskan bahwa: discipline is the of teaching children the value and normative behavior of the society. Pendapat ini menjelaskan bahwa disiplin merupakan mengajarkan kepada anak-anak tentang nilai-nilai dan perilaku yang normative. Disiplin dijelaskan disini merupakan bimbingan moral, perkembangan emosi dan fisik yang memungkinkan mereka untuk mengambil tanggungjawab, ini akan membantu anak-anak menjadi sadar akan perbedaan perilaku yang bisa diterima dan tidak diterima di masyarakat. Oleh sebab itu diperlukan guru dan orangtua dalam menumbuhkan untuk serta meningkatkan disiplin anak di sekolah dan di rumah.

Upaya yang dilakukan oleh guru untuk mengembangkan pendidikan karakter disiplin anak melalui bermain adalah dengan metode pembelajaran menyenangkan, metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah games with rules. Menurut Vygotsky (Hasmalena, Yosef, 2019) bahwa sebagai anak yang masuk pada tahap bermain dengan aturan, biasanya pada sekitar usia enam tahun mereka sudah tahu membuat peraturan dalam bermain. Aturannya yang jelas dan mudah disusun oleh pembuatnya dan sering dinegoisasikan lebih lanjut oleh pemain sebelum bermain dimulai. bermain dengan aturan (games with rules) merupakan salah satu kegiatan dimana ada aturan bermainnya. Dalam kegiatan bermain ini, anak sudah memahami dan bersedia mematuhi aturan permainan. Dalam kegiatan bermain dengan aturan ini anak sudah dapat membuat aturan sendiri sebelum bermain.

Penggunaan games with rules dengan berbagai macam kegiatan permainan sangat cocok

diberikan kepada anak dalam mengembangkan disiplinannya. Kegiatan ini merupakan kegiatan menyenangkan yang membuat anak menjadi sangat antusias dan bersemangat saat proses pembelajaran, hal tersebut dikarenakan lingkungan bermain anak yang tidak terbatas serta penggunaan alat dan bahan saat permainan juga nyata dan bisa langsung digunakan anak saat bermain, dengan begitu membuat anak dapat memahami aturan-aturan yang diberikan pada saat bermain karena kegiatannya menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak sehingga anak dapat mengikuti alur permainan dengan baik.

Aspek disiplin yang peneliti gunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan enam item. Pertama, anak dapat bermain bersama temannya saat *games with rules*, dengan permainan yang diberikan tentunya melibatkan kerjasama anak dengan teman-temannya karena pada saat bermain anak dibagi menjadi dua kelompok. Selanjutnya yaitu anak bermain sesuai dengan intruksi yang diberikan saat *games with rules*, pada saat anak akan memulai permainan, peneliti menjelaskan cara bermain dan aturan-aturan yang harus dipatuhi anak selama bermain, pada saat inilah anak mengenal serta menyepakati aturan-aturan dan langkah-langkah permainan yang harus diikuti anak. Kemudian, anak mengikuti tahapan *games with rules*. Pada saat bermain, anak juga harus mengikuti tahapan bermain dari awal mula sampai habis, sejalan dengan instruksi permainan, anak dapat bermain sesuai dengan urutan cara bermain yang sedang dilakukan. Selanjutnya yaitu anak berbaris dengan teratur saat menunggu giliran bermain, dengan kegiatan *games with rules* ini anak belajar bagaimana dapat berbaris dengan teratur saat menunggu gilirannya, berarti saat bermain anak juga dapat belajar untuk sabar menunggu gilirannya dan berbaris dengan teratur. Kemudian anak dapat berbaris dengan rapi sesuai dengan barisan kelompoknya masing-masing, tidak berlari-lari atau pergi ke tempat kelompok yang lain.

SIMPULAN

Dari Hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan *games with rules* terhadap pendidikan karakter disiplin anak dimana bahwa nilai signifikansi pada *Levene's test for equality of variances* senilai 0,148. Berdasarkan nilai yang diperoleh dapat disimpulkan bahwasanya nilai tersebut menandakan bahwasanya signifikannya sebesar $0,148 > 0,05$ dan dikatakan homogen. Uji-t menampilkan nilai Sig. (2-tailed) senilai 0,005. Data yang

ditunjukkan di atas memperlihatkan bahwasanya nilai Sig. (2- tailed) $0,005 < 0,05$ signifikan. Dengan begitu, bisa diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara mengembangkan pendidikan karakter disiplin anak dengan menggunakan games with rules.

REFERENSI

- Anas Salahudin dan Irwanto Alkrienciehie. *Pendidikan karakter*. Pustaka Setia. 2013
- Dockett, S., & Fleeer, M. (2008). *Play and pedagogy in early childhood : bending the rules*. 296.
- Eylon, Y., & Horowitz, A. (2018). Games, Rules, and Practices. *Sport, Ethics and Philosophy*, 12(3), 241–254. <https://doi.org/10.1080/17511321.2017.1334696>
- Fadllilah, Muhamad dan Kholida. Lilif Mualifatu. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: AR-Ruzz Media, 2013.
- Gestwick, Carol. *Developmentally Appropriate Practice Curriculum and Development In Early Education*. Canada: Thomson Delmer Learning, 2006.
- Harjanty, R., & Mujtahidin, S. (2022). Menanamkan Disiplin Pada Anak Usia Dini. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 271–286. <https://doi.org/10.55681/nusra.v3i1.157>
- Hasmalena, Yosef, M. R. *Bermain dan Permainan : Untuk Anak Usia Dini*. Edu Publisher. 2019
- Khairudin AlFath. (2016). *PENDIDIKAN KARAKTER DISIPLIN SANTRI DI PONDOK PESANTREN AL-FATAH TEMBORO*. 1–23.
- Kostelnik, M. J. ., Soderman, A. K., & Whiren, A. P. (2007). *Developmentally appropriate curriculum : best practices in early childhood education*. 478.
- Likona, Thomas. *Character Matters*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Magfiroh, L., Desyanty, E. S., & Rahma, R. A. (2019). Pembentukan Karakter Disiplin Anak Usia Dini Melalui Metode Pembiasaan Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Kota Malang. *Jurnal Pendidikan Nonformal*, 14(1), 54. <https://doi.org/10.17977/um041v14i1p54-67>
- Mulyasa. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Bumi Aksara. 2011
- Mutiah, Diana. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2010
- Montolalu, BE.F. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2008
- Susanto, Ahmad . *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep Dan Teori*. PT Bumi Aksara. 2017
- Smith B. anne. How do Infants and Toddlers The Rules? Family Displine and Young Children. Pedagogika.fip@ung.ac.id P-ISSN: 2086-4469 E-ISSN: 2716-0580

Internasional Journal Of Early Childhood. Vol.36, (2), Spring 2013, h.29.

Wibowo, A. (2012). *Pendidikan karakter usia dini : strategi membangun karakter di usia emas*. 149.

Widayati, S. (2011). Meningkatkan Kemampuan Bilangan Dan Operasinya DiKelas Iii Sd Melalui Kegiatan Bermain Dengan Aturan. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*.

Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam*, 5, 106–117.